AJANA

☐ Jistá rána

Zabijte nepřítele útokem zbraní v účinném dostřelu a zároveň se nacházejte na poli s 🛡.

Přečtěte si Ajaninu vzpomínku **01** na str. **22**.

☐ Hladká práce

V jediném tahu zabijte 2 nepřátele a využijte dovednost sklouznutí.

Přečtěte si Ajaninu vzpomínku **02** na str. **22**.

☐ Únik z boje zblízka

Začněte svůj tah se 3 nepřáteli v dosahu 2 a ukončete jej na poli, kde na vás nevidí žádný nepřítel.

Přečtěte si Ajaninu vzpomínku **03** na str. **22**.

☐ Výbava, houževnatost a zbraně

V jediném tahu proveďte akci z artefaktu, předmětu a zbraně.

Přečtěte si Ajaninu vzpomínku **04** na str. **23**.

Po splnění všech výzev si přečtěte Ajaninu vzpomínku 05 na str. 23.

BORSUK

Sběratel artefaktů

Umístěte artefakt, který jste právě získali z anomálie, mezi vaše používané a zároveň používejte další dva artefakty z dřívějška.

Přečtěte si Borsukovu vzpomínku **01** na str. **10**.

Radioaktivní cesta

Během nepřátelského útoku neztraťte žádné BZ a zároveň se nacházejte na poli s ☢.

Přečtěte si Borsukovu vzpomínku **02** na str. **10**.

Odborník na anomálie

Vstupte na pole anomálie s nezakrytým symbolem ✣, aniž byste danou anomálii aktivovali.

Přečtěte si Borsukovu vzpomínku **03** na str. **10**.

Znalec okolního prostředí

Proveďte základní akci vějičky, abyste pohnuli nepřítelem na pole anomálie a zároveň došlo k aktivaci dané anomálie.

Přečtěte si Borsukovu vzpomínku **04** na str. **11**.

Po splnění všech výzev si přečtěte Borsukovu vzpomínku 05 na str. 11.

ČERT

- [ ] **Hon na tvého úhlavního nepřítele**
  V jediném tahu zaútočte dvakrát na nepřítele označeného ⊕.

  Přečtěte si Čertovu vzpomínku **01** na str. **24**.

- [ ] **Rána z milosti**
  Zabijte nepřítele, který měl před vaším útokem ⊕.

  Přečtěte si Čertovu vzpomínku **02** na str. **24**.

- [ ] **Klid v bouři**
  Neztraťte žádné BZ během nepřátelského útoku od nepřítele označeného ⊕.

  Přečtěte si Čertovu vzpomínku **03** na str. **24**.

- [ ] **Z očí do očí**
  Ukončete svůj tah na poli s nepřítelem označeným ⊕.
  Nesmíte vidět na žádného dalšího stalkera ani nepřítele.

  Přečtěte si Čertovu vzpomínku **04** na str. **25**.

Po splnění všech výzev si přečtěte Čertovu vzpomínku 05 na str. 25.

RACHEJTLE

- [ ] **Přesně podle plánu**

  Proveďte základní akci vějičky, abyste pohnuli nepřítelem na pole s vámi umístěným žetonem pasti.

  Přečtěte si Rachejtlinu vzpomínku **01** na str. **20**.

- [ ] **Čištění výbuchem**

  Zabijte alespoň 2 nepřátele pomocí jediného předmětu Tříštivý granát.

  Přečtěte si Rachejtlinu vzpomínku **02** na str. **20**.

- [ ] **Potlačení zábleskovým granátem**

  Způsobte alespoň 3 nepřátelům pomocí jediného předmětu Zábleskový granát.

  Přečtěte si Rachejtlinu vzpomínku **03** na str. **20**.

- [ ] **Útok s dýmovou clonou**

  Zabijte nepřítele a poté ukončete svůj tah na poli s .

  Přečtěte si Rachejtlinu vzpomínku **04** na str. **20**.

Po splnění všech výzev si přečtěte Rachejtlinu vzpomínku 05 na str. 21.

MAMON

☐ **Až do posledního dechu**

Zabijte nepřítele a zároveň mějte 4 BZ nebo méně.

Přečtěte si Mamonovu vzpomínku **01** na str. **18**.

☐ **Zabití v boji zblízka**

Zabijte nepřítele pomocí základní akce nože, když na vás vidí alespoň 1 jiný nepřítel.

Přečtěte si Mamonovu vzpomínku **02** na str. **18**.

☐ **Nebezpečný skok**

Vstupte na pole s nepřítelem a nezakrytým symbolem anomálie, aniž byste danou anomálii aktivovali.

Přečtěte si Mamonovu vzpomínku **03** na str. **18**.

☐ **Útok osamělého vlka**

V jediném tahu zabijte 2 nepřátele. Od začátku tahu až do zabití druhého nepřítele se v dosahu 3 od vás nesmí nacházet žádný jiný stalker.

Přečtěte si Mamonovu vzpomínku **04** na str. **19**.

Po splnění všech výzev si přečtěte Mamonovu vzpomínku 05 na str. 19.

MATIS

Průzkum

Provedením akce Copak je tohle? odhalte X.

Přečtěte si Matisovu vzpomínku **01** na str. **16**.

Výbava na míru

Umístěte doplňkovou výzbroj, kterou jste právě získali z ?, mezi vaše používané a zároveň používejte jinou doplňkovou výzbroj z dřívějška.

Přečtěte si Matisovu vzpomínku **02** na str. **16**.

Soustředění na boj

Zabijte nepřítele, na jehož poli se nachází další nepřítel a ?.

Přečtěte si Matisovu vzpomínku **03** na str. **16**.

Nebezpečná kořist

Získejte žeton ? v okamžiku, kdy na vás vidí alespoň 2 nepřátelé.

Přečtěte si Matisovu vzpomínku **04** na str. **17**.

Po splnění všech výzev si přečtěte Matisovu vzpomínku 05 na str. 17.

MILADY

☐ Zabití ze zálohy

V jediném tahu proveďte akci kradmého pohybu
a poté zabijte nepřítele s využitím dovednosti přesná muška.

Přečtěte si Miladinu vzpomínku **01** na str. **12**.

☐ Zranit a znehybnit

V jediném tahu způsobte a stejnému nepříteli.

Přečtěte si Miladinu vzpomínku **02** na str. **12**.

☐ Mistrná střelba

Zabijte nepřítele, který je od vás v dosahu 4+
a zároveň se nachází na poli s jiným stalkerem.

Přečtěte si Miladinu vzpomínku **03** na str. **12**.

☐ Přesný útok

V jediném tahu zabijte 2 nepřátele útokem zbraní v účinném dostřelu
(může se jednat o 2 oddělené útoky, nepřátele nemusíte zabít najednou).

Přečtěte si Miladinu vzpomínku **04** na str. **13**.

Po splnění všech výzev si přečtěte Miladinu vzpomínku 05 na str. 13.

GULJAŠ

Návnada a bleskový výpad

V jediném tahu proveďte základní akci vějičky, abyste pohnuli nepřítelem, a poté na něj zaútočte.

Přečtěte si Guljašovu vzpomínku **01** na str. **30**.

Postrach mutantů

V jediném tahu zabijte jednoho mutanta pomocí akce sekery a jiného mutanta zabijte útokem svou zbraní.

Přečtěte si Guljašovu vzpomínku **02** na str. **30**.

Tiché vniknutí

V jediném tahu se pohněte skrz a zaútočte na nepřítele pomocí akce sekery.

Přečtěte si Guljašovu vzpomínku **03** na str. **30**.

Útok ze stínů

V jediném tahu začněte svůj tah na poli s
a poté zabijte mutanta pomocí akce sekery.

Přečtěte si Guljašovu vzpomínku **04** na str. **30**.

Po splnění všech výzev si přečtěte Guljašovu vzpomínku 05 na str. 31.

PALKAN

☐ **Rychlý úder**

Zabijte nepřítele pomocí akce rychlé rány.

Přečtěte si Palkanovu vzpomínku **01** na str. **6**.

☐ **Nezlomná vůle**

Využijte dovednost jeden za všechny a zároveň neztraťte během nepřátelského útoku žádné BZ.

Přečtěte si Palkanovu vzpomínku **02** na str. **6**.

☐ **Nástraha**

Proveďte základní akci vějičky, abyste pohnuli nepřítelem ven z budovy.

Přečtěte si Palkanovu vzpomínku **03** na str. **6**.

☐ **Krytý průnik**

Ukončete svůj tah na poli s 🛡, na kterém na vás vidí alespoň 2 nepřátelé.

Přečtěte si Palkanovu vzpomínku **04** na str. **7**.

Po splnění všech výzev si přečtěte Palkanovu vzpomínku 05 na str. 7.

SVĚTA

Útok dvěma hlavněmi

V jediném tahu zabijte 2 nepřátele zbraní ▮▮▮▮.

Přečtěte si Světinu vzpomínku **01** na str. **8**.

Dobré postavení

V jediném tahu využijte dovednost taktický přesun k pohybu na pole s 🛡 a poté zabijte nepřítele.

Přečtěte si Světinu vzpomínku **02** na str. **8**.

Takhle se to dělá!

Zabijte nepřítele na vašem poli ve chvíli, kdy se na něm nachází i jiný stalker.

Přečtěte si Světinu vzpomínku **03** na str. **8**.

Do boje!

Ukončete svůj tah, když se v dosahu 1 od vás nacházejí alespoň 3 nepřátelé.

Přečtěte si Světinu vzpomínku **04** na str. **9**.

Po splnění všech výzev si přečtěte Světinu vzpomínku 05 na str. 9.

TARAS

☐ Pořádné jídlo

V jediném tahu proveďte akci ze 2 různých předmětů s vlastností **jídlo**.

Přečtěte si Tarasovu vzpomínku **01** na str. **28**.

☐ Pomsta

Zabijte nepřítele, v jehož dosahu 3 se nachází jiný stalker, který má žeton vážného zranění.

Přečtěte si Tarasovu vzpomínku **02** na str. **28**.

☐ Vždy v první linii

V jediném kole zabijte 2 nepřátele dříve, než kterýkoli jiný stalker začne ve stejném kole svůj tah.

Přečtěte si Tarasovu vzpomínku **03** na str. **28**.

☐ Pomocná ruka

Dejte jinému stalkerovi, který má 4 BZ nebo méně, jakoukoli kombinaci zásobníků a/nebo 3 předmětů s vlastností **léky**.

Přečtěte si Tarasovu vzpomínku **04** na str. **29**.

Po splnění všech výzev si přečtěte Tarasovu vzpomínku 05 na str. 29.

VELET

☐ Sběratel předmětů

Mějte ve svém batohu uloženo alespoň 9 různých předmětů.

Přečtěte si Veletovu vzpomínku **01** na str. **26**.

☐ Dvojí výbuch

V jediném tahu proveďte akci hodu ze 2 různých předmětů.

Přečtěte si Veletovu vzpomínku **02** na str. **26**.

☐ Vykradač anomálií

Získejte ? na poli se symbolem anomálie.

Přečtěte si Veletovu vzpomínku **03** na str. **26**.

☐ Upravená výbava

Používejte zároveň alespoň 4 různé karty doplňkové výstroje a výzbroje.

Přečtěte si Veletovu vzpomínku **04** na str. **27**.

Po splnění všech výzev si přečtěte Veletovu vzpomínku 05 na str. 27.

VITER

☐ Trefa do černého

Při útoku zbraní v účinném dosřelu hoďte na každé nejvyšší možný počet ★.

Přečtěte si Viterovu vzpomínku **01** na str. **14**.

☐ Průzkumník

Vstupte na pole anomálie s alespoň 2 symboly anomálie zakrytými .

Přečtěte si Viterovu vzpomínku **02** na str. **14**.

☐ Kritický výstřel

Zabijte nepřítele útokem, při němž jste spotřebovali poslední ■ ze své aktuálně používané zbraně.

Přečtěte si Viterovu vzpomínku **03** na str. **14**.

☐ Klid uprostřed chaosu

Vstupte na pole s ohniskem anomálie a ztraťte BZ následkem aktivace dané anomálie.

Přečtěte si Viterovu vzpomínku **04** na str. **14**.

Po splnění všech výzev si přečtěte Viterovu vzpomínku 05 na str. 15.